PIT-FIGHTER™



TENGEN

DOMARK

ENGLISH

PIT-FIGHTER™

The Game :

Pitfighter – The World's favourite illegal sport, is back for another season, this time in more locations and more popular than ever before. Join TY, KATO and BUZZ in a no holds barred brawl against eight different opponents, all of whom have their own techniques and methods of foul play.

Getting Started :

A game for one or two players, Pitfighter is a battle to the death in an attempt to become the new Pitfighting world champion. You have the choice of being one of three fighters :

TY – Kickboxer. His greatest asset is agility, whilst his special moves are the spin kick, the flying kick and the roundhouse.

KATO – 3rd Degree Karate Black Belt. His greatest asset is speed, whilst his special moves are the Combo Punch, the Flip Kick and the Backhand.

BUZZ – Ex pro Wrestler. His greatest asset is power, whilst his special moves are the body slam, the head butt and the piledriver.

You can select your chosen fighter from the title screen in the game. In a two player game you may, if you wish, select the same two fighters.

Your task is to defeat each of the seven different fighters who stand between you and the final duel, the Championship Match, against the Ultimate Warrior. Every third match you face is a grudge match, where in two player mode you will fight the second human player, in one player mode you must face a computer controlled clone of yourself.

Bonus points are awarded at the end of each round for Knock Outs. A KO is awarded to the player who delivers the final blow to the opponent.

Along the way you will find various different objects strewn around the floor of the 'pit' which you may pick up and use against your opponent :- you can even try picking up and throwing your opponents.

Objects you will find in the 'pit' are :

Throwing Stars / Crates / Kegs and **Barrels**

– Stand a distance from your opponent and use the "punch" move to throw the weapon, they can be used only once, unless they miss their intended receiver, in which case they will fall to the floor to be used again.

Sticks – Use the "punch" move to crack the stick against your opponent. The stick will break after a few hits.

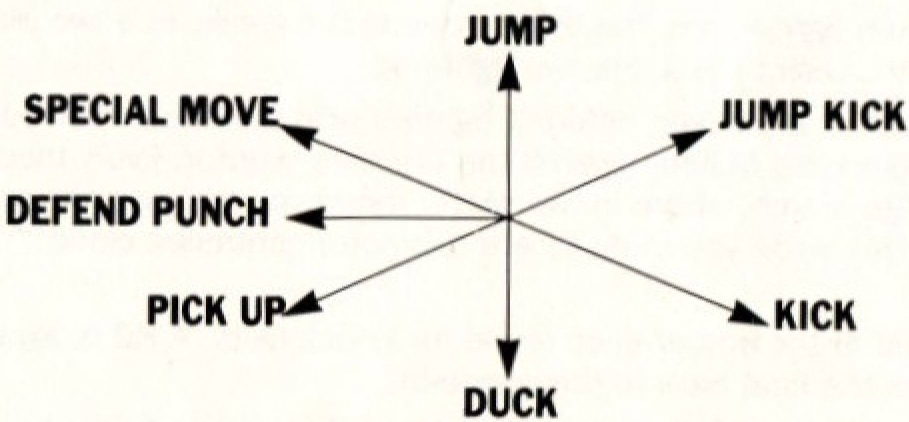
On 16–bit versions there are also **Motorbikes** on the later levels which can be hurled at your fellow fighters.

Inside some of the barrels you will find power pills. When you see one of these fall out grab it immediately. The lucky owner of the power pill will have, for a limited time only, extra powers which double the power of their blows and halve the power of their opponents blows.

At the end of each round you will be awarded bonus points according to how you performed in that round. The bonus' are a **Fight Purse**, a standard amount awarded for each round, a **KO Bonus**, for how many KO's you achieved in the round and a **Brutality Bonus** for how brutal you were in the round.

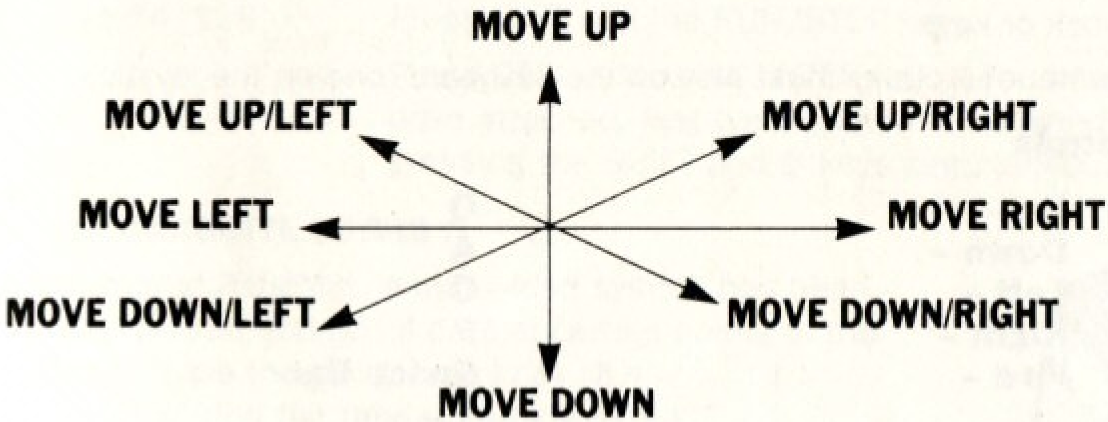
CONTROLS

WITH FIRE PRESSED :



These moves apply when you are facing right. The controls are reversed when facing left.

WITHOUT FIRE PRESSED :



Double tap the joystick in the direction you are currently facing to EVADE, very useful for getting out of tight spots.

MACHINE SPECIFIC CONTROLS

ATARI ST & AMIGA

Player 1 – Joystick in Port 1
Player 2 – Joystick in Port 0 (mouse port)

Pause – H
Unpause – Any key
Quit – Escape

Start 1 Player/ 2 Player Game – Follow onscreen instructions.

COMMODORE 64/128

Player 1 – Joystick in Port 2
Player 2 – Joystick in Port 1

Pause/Unpause – RESTORE
Quit – Q, whilst paused

Start 1 Player/ 2 Player Game – Follow onscreen instructions.

SPECTRUM/AMSTRAD

Player 1 – Joystick or keys.
Player 2 – Joystick or keys.

In two player game, one player must play on the keyboard, one on the joystick.

Keyboard Controls

Up –	**Q**
Down –	**A**
Left –	**O**
Right –	**P**
Fire –	**Space Bar**

Pause/Unpause – H
Quit – R , whilst paused

Start 1 Player/ 2 Player Game – Follow onscreen instructions.

LOADING INSTRUCTIONS

DISK

Atari ST/Amiga :	Reset Machine and insert game disk.
Spectrum +3 :	Place disk in drive and use "LOADER option from startup menu.
Commodore 64/128 :	Type LOAD"*",8,1
Amstrad :	Type RUN"DISC
IBM PC & 100% Compatibles :	At A: prompt type "PIT"

ATTENTION DISK USERS :

Due to the size of Pitfighter, a multi-load system has been incorporated to load additional data at certain points in the game. Please ensure that the game disk is left in the drive at all times during play. Swap disks when prompted on-screen.

CASSETTE :

Spectrum :	Type LOAD "" and press enter, then start tape.
Commodore 64/128 :	Press Shift and the RUN/STOP key.
Amstrad :	Press CTRL and small ENTER key. If you have a disk drive attached, first type ITAPE. (lis obtained by pressing the SHIFT and @ keys simultaneously)

ATTENTION CASSETTE USERS :

Due to the size of Pitfighter, a multi–load system has been incorporated to load additional data at certain points in the game. Please leave the game tape in at all times. Start and stop the tape according to the on–screen instructions.



FRANÇAIS

PIT-FIGHTER™

Le Jeu

Pitfighter (Combat en Arène) - Le sport illégal le plus populaire au monde, est de retour pour une autre saison. Cette fois-ci il se déroule dans des endroits encore plus nombreux et il est plus populaire qu'il n'a jamais été. Joignez-vous à TY, KATO et BUZZ dans une bagarre où tous les coups sont permis, contre huit adversaires différents, qui ont tous leurs propres techniques et méthodes irrégulières.

Pour Commencer

Un jeu pour un ou deux joueurs, Pitfighter est une bataille à mort pour le titre de nouveau champion du monde de Pitfighting (Combat en Arène). Vous pouvez choisir d'être l'un des trois combattants suivants :

TY - Kickboxer. Son principal atout est l'agilité, alors que ses coups particuliers sont le spin kick (coup de pied tournant), le flying kick (coup de pied avec saut) et le roundhouse (rotonde).

KATO - Ceinture Noire de Karaté 3ème Degré. Son principal atout est la vitesse, alors que ses coups particuliers sont le Combo Punch (Coup de Poing-Combo), le Flip Kick (Coup de Pied-Retourné) et le Backhand (Revers).

BUZZ - Ex-Lutteur Professionnel. Son principal atout est la puissance, alors que ses coups particuliers sont le body slam (plaquage), le head butt (coup de tête) et le piledriver (sonnette).

Vous pouvez sélectionner le combattant choisi à partir de l'écran titre du jeu. Dans un jeu à deux joueurs, vous pouvez, si vous le souhaitez, sélectionner les deux mêmes joueurs.

Votre tâche est de vaincre chacun des sept combattants différents qui se trouvent entre vous et le duel final : le Match du Championnat, contre le Guerrier Suprême. Chaque troisième match, auquel vous avez à faire face, est un match de revanche, pendant lequel, en mode à deux joueurs, vous affronterez le second joueur humain, et en mode à un joueur, vous devrez affronter un sosie de vous-même contrôlé par ordinateur.

Des points de bonus vous sont attribués à la fin de chaque round pour les Knock-Out. Le KO est attribué au joueur qui envoie le coup final à l'adversaire.

Tout au long du jeu, vous trouverez différents objets jonchant le sol de l'"arène", que vous pouvez ramasser et utiliser contre vos adversaires : - vous pouvez même essayer de ramasser et de lancer vos adversaires. Les objets que vous trouverez dans l'"arène"sont :

Etoiles / Caisses / Barils et Tonneaux

- Faites face à votre adversaire à une distance raisonnable et utilisez le mouvement "coup de poing" pour lancer les armes ; elles ne peuvent être utilisées qu'une seule fois, à moins qu'elles ne manquent l'adversaire voulu, auquel cas, elles tomberont sur le sol pour être utilisées de nouveau.

Bâtons - Utilisez le mouvement "coup de poing" pour fendre le bâton sur votre adversaire. Le bâton se cassera après quelques coups.

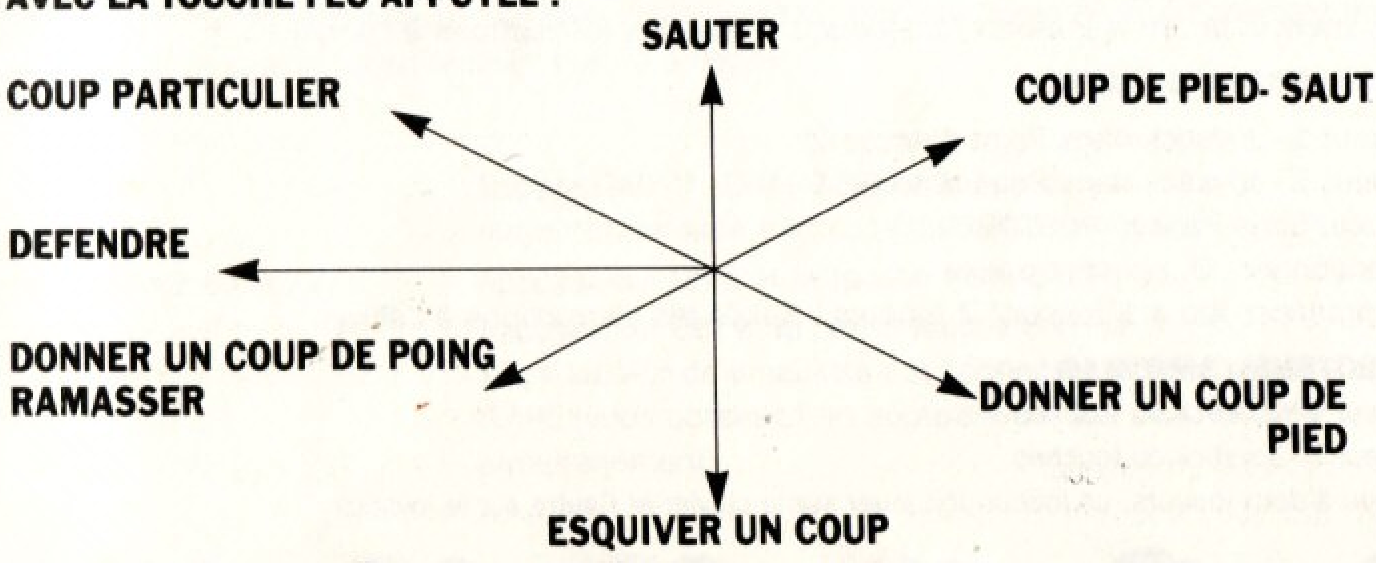
Sur les versions 16-bit, il y a également des **Motocyclettes**, dans les niveaux plus difficiles, que vous pouvez lancer sur vos adversaires-combattants.

A l'intérieur de certains tonneaux, vous trouverez des pilules de puissance. Quand vous en voyez une tomber, prenez-la immédiatement. Le possesseur chanceux de la pilule de puissance aura, pour une durée limitée uniquement, des pouvoirs supplémentaires qui doublent la puissance de ses coups et divisent par deux la puissance des coups de ses adversaires.

A la fin de chaque round, on vous attribuera des points de bonus en fonction de vos performances pendant ce round. Les bonus représentent une **Bourse de Combat**, un montant standard attribué pour chaque round, un **Bonus de KO,** pour le nombre de KO que vous avez réussis pendant le round et un **Bonus de Brutalité** pour la brutalité dont vous avez fait preuve pendant le round.

CONTROLES

AVEC LA TOUCHE FEU APPUYEE :



Ces mouvements s'appliquent lorsque vous faites face à droite. Les contrôles sont inversés lorsque vous faites face à gauche.

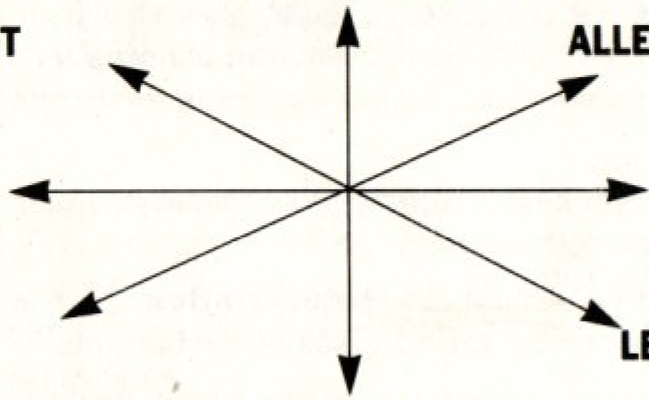
SANS LA TOUCHE FEU APPUYEE :

ALLER VERS LE HAUT

ALLER VERS LE HAUT LA GAUCHE

ALLER VERS LE HAUT DROITE

ALLER VERS LA GAUCHE



ALLER VERS LA DROITE

ALLER VERS LE BAS/LA GAUCHE

ALLER VERS LE BAS/LA DROITE

ALLER VERS LE BAS

Poussez légèrement le joystick deux fois de suite dans la direction à laquelle vous faites face pour vous EVADER. C'est très utile pour sortir des situations difficiles.

CONTROLES SPECIFIQUES DE LA MACHINE

ATARI ST & AMIGA

Joueur 1 - Joystick dans Point d'Accès 1
Joueur 2 - Joystick dans Point d'Accès 0 (point d'accès souris)
Pause - H
Sans Pause - N'importe quelle touche
Abandonner - Escape
Commencer le Jeu à 1 Joueur/2 Joueurs - Suivre les instructions à l'écran.

COMMODORE 64/128

Joueur 1 - Joystick dans Point d'Accès 2
Joueur 2 - Joystick dans Point d'accès 1
Pause/Sans Pause - RESTORE
Abandonner - Q, pendant pause
Commencer Jeu à 1 Joueur/ 2 Joueurs - Suivre les instructions à l'écran.

SPECTRUM/AMSTRAD

Joueur 1 - Joystick ou touches
Joueur 2 - Joystick ou touches
En jeu à deux joueurs, un joueur doit jouer sur le clavier et l'autre sur le joystick.

Contrôles Clavier

Haut -	**Q**
Bas -	**A**
Gauche -	**O**
Droite -	**P**
Feu -	**Barre d'Espacement**

Pause/Sans pause - H
Abandonner - R, pendant pause
Commencer Jeu à 1 Joueur/ 2 Joueurs - Suivre les instructions à l'écran.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

DISQUETTE

Atari ST/Amiga :	Remettez la machine à zéro et insérez la disquette de jeu.
Spectrum +3 :	Placez la disquette dans le lecteur et utilisez l'option "LOADER"(CHARGEUR) du menu de démarrage.
Commodore 64/128 :	Tapez LOAD (CHARGER) "*",8,1
Amstrad :	Tapez RUN "DISC (DEROULER"DISQUETTE)
IBM PC & 100% Compatibles :	Après le message A: tapez "PIT" (ARENE)

UTILISATEURS DE DISQUETTES, ATTENTION :

Etant donné la taille de Pitfighter, un système multi-charge a été incorporé pour charger des données supplémentaires à certains points pendant le jeu. Veuillez vous assurer que la disquette de jeu est laissée dans le lecteur pendant toute la durée du jeu. Echangez les disquettes lorsque vous en recevez l'ordre à l'écran.

CASSETTE :

Spectrum :	Tapez LOAD "" (CHARGER) et appuyez sur enter, ensuite mettez la cassette en route.
Commodore 64/128 :	Appuyez sur Shift et la touche RUN/STOP.
Amstrad :	Appuyez sur Ctrl et la petite touche ENTER. Si un lecteur de disquette est connecté, tapez d'abord ITAPE (vous obtenez I en appuyant sur les touches SHIFT simultanément)

UTILISATEURS DE CASSETTES, ATTENTION :

Etant donné la taille de Pitfighter, un système multi-charge a été incorporé pour charger des données supplémentaires à certains points pendant le jeu. Veuillez laisser le cassette de jeu dans le lecteur pendant toute la durée du jeu. Mettez en route et arrêtez la cassette en fonction des instructions à l'écran.



PIT-FIGHTER™

Il gioco

Pitfighter - lo sport illegale più seguito nel mondo ritorna per un'altra stagione e questa volta in più luoghi e con maggior popolarità. Unitevi a TY, KATO e BUZZ in una lotta aperta contro otto opponenti diversi: tutti usano tecniche diverse e metodi di combattimento contro le regole.

Per cominciare il gioco:

Pitfighter è un gioco per uno o due persone e simula una battaglia fino all'ultimo sangue per diventare il nuovo campione mondiale. Potete scegliere di essere uno dei tre combattenti:

TY - Kickboxer: il suo più grande vantaggio è l'agilità, mentre i movimenti speciali sono il calcio girato, il calcio al volo e il gancio.

KATO - cintura nera di Karate di terzo grado. Il suo punto forte è rappresentato dalla velocità, mentre i movimenti speciali sono il pugno Combo, il calcio a scatto e il rovescio.

BUZZ - era stato un lottatore di professione. E'molto potente ed i suoimovimenti speciali sono i colpi violenti con il corpo e con la testa.

Il titolo sullo schermo del gioco vi offre la possibilità di scegliere quale lottatore desiderate impersonare. In un gioco per due potete scegliere lo stesso personaggio se lo preferite.

Il compito è di sconfiggere tutti i sette lottatori diversi che si trovano tra voi ed il duello finale, il Match del campionato, contro l'Ultimo Guerriero. Su tre match il terzo sarà sempre "d'odio"; nel modo a due

giocatori combatterete sempre contro l'altro lottatore umano mentre se siete da soli dovete affrontare un clone di voi stessi controllato dal computer.

Si ottengono dei punti in più alla fine di ciascuna partita per i Knock Out. Il giocatore che riesce ad affibbiare il colpo finale all'opponente riceve un KO.
Durante il cammino troverete diversi oggetti sul pavimento del "recinto" chepotete prendere ed usare contro il nemico - potete perfino provare a sollevare l'opponente e scagliarlo lontano. Gli oggetti disseminati nel "recinto" sono:

Stelle/casse/barili e fusti di lancio

Allontanatevi un po' dal vostro opponente ed usate il movimento "a pugno" perscagliare l'arma. Potete usarla soltanto una volta a meno che non manchil'opponente, nel qual caso cade al suolo e può essere usata di nuovo.

Bastoni - Usate il movimento "a pugno" per schiantare il bastone control'opponente. State attenti perchè dopo alcuni colpi si rompe.

Nella versione a 16 bit, nei livelli più alti, ci sono anche **Motociclette** che possono essere scagliate contro i combattenti.

Dentro alcuni barili troverete pillole per la potenza. State attenti ad afferrarle se vedete che cadono poichè se riuscite ad impossessarvene avrete, per un limitato periodo soltanto, dei poteri extra che raddoppiano la forza dei vostri colpi e dimezzano quella dell'opponente.

Alla fine di ciascuna ripresa vi saranno allocati dei punti in più a seconda di come vi siete comportati. Questi sono rappresentati dal **Fight Purse**, un ammontare standard per ciascuna ripresa, un **KO Bonus**, a seconda di quanti KO avete ricevuto nel round e un **Brutality Bonus** che si riferisce alla vostra brutalità nella ripresa.

CONTROLLI

CON FIRE PREMUTO:



Questi sono i movimenti quando guardate a destra, mentre se guardate a sinistra sono al contrario.

SENZA PREMERE FIRE:



Dai due colpeti al joystick nella direzione in cui sei attualmente rivolto per poter EVADE, utilissimo per toglierti dai pasticci.

CONTROLLI SPECIFICI PER I DIVERSI COMPUTER
ATARI ST & AMIGA

Giocatore 1 - Joystick nel Port 1
Giocatore 2 - Joystick nel Port 0 (o Port del mouse)
Pausa - H

Per iniziare di nuovo - un tasto qualsiasi
Per uscire - Escape
Inizio Gioco a 1 o 2 giocatori - seguire le istruzioni sullo schermo

COMMODORE 64/128

Giocatore 1 - Joystick nel Port 2
Giocatore 2 - Joystick nel Port 1
Pausa/inizio - RESTORE
Per uscire - Q mentre si è in pausa
Inizio Gioco a 1 o 2 giocatori - seguire le istruzioni sullo schermo

SPECTRUM/AMSTRAD

Giocatore 1 - Joystick o tasti
Giocatore 2 - Joystick o tasti
In un gioco a due giocatori, uno deve giocare sulla tastiera, uno con il joystick.

Controlli sulla tastiera

Su - Q	**Destra -P**
Giù -A	**Fire - Barra spaziatrice**
Sinistra -O	

Pausa/inizio - H
Per uscire - Q mentre si è in pausa
Inizio Gioco a 1 o 2 giocatori - seguire le istruzioni sullo schermo

ISTRUZIONI PER IL CARICAMENTO

DISCO

Atari ST/Amiga:	Resettare la macchina e inserire il disco del gioco
Spectrum +3:	Mettere il disco nel Drive ed usare l'opzione "LOADER" dal menu d'inizio.
Commodore 64/128:	Battere LOAD""",8,1
Amstrad:	Battere RUN"DISC
IBM PC & compatibilial 100%:	Al carattere A: battere "PIT"

ATTENZONE A TUTTI COLORO CHE USANO UN DISCO:

A causa della dimensione del Pitfighter si è dovuto incorporare un sistema a multi-caricamento per poter caricare particolari dati in alcuni punti del gioco. Dovete quindi fare attenzione a che il disco del gioco sia sempre nel drive. Cambiate i dischi soltanto quando vedete la richiesta sulla schermo.

CASSETTA:

Spectrum:	Battere LOAD"" e premere ENTER, poi far partire il nastro.
Commodore 64/128:	Premere SHIFT e poi il tasto RUN/STOP.
Amstrad:	Premere CTRL e il tasto ENTER minuscolo. Se avete un'unità disco collegata, battere prima TAPE(si ottiene premendo simultaneamente i tasti SHIFT e @).

ATTENZIONE A TUTTI COLORO CHE USANO CASSETTE:

A causa della dimensione del Pitfighter si è dovuto incorporare un sistema a multi-caricamento per poter caricare particolari dati in alcuni punti del gioco. Dovete quindi fare attenzione a che il nastro del gioco sia sempre inserito. Fate partire e fermare il nastro secondo le istruzioni sullo schermo.

